

PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU PADA PUSAT PENGEMBANGAN KETERAMPILAN REMAJA DI KOTA GORONTALO

Nurriszka Febriany¹, Lydia S. Tatura, Ernawati

¹Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo
nurriszka.febriany@gmail.com

Article Info: Received: 1 April 2024, Accepted: 30 Juny 2024, Published: 3 December 2024

ABSTRACT.

Currently, many teenagers lack the opportunity for formal education, yet they still have the motivation to acquire skills, education, and resources to shape their future, obtain recognized competencies, and access employment opportunities. In Gorontalo City, there is currently a lack of centralized and integrated facilities to accommodate and develop the talents and skills of the youth in the area. Hence, the establishment of Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja is necessary, which can be fully utilized by teenagers and equipped with facilities and infrastructure that represent the behavior, creativity, and dynamism of the targeted youth. The design approach used is behavioral architecture, which focuses on the interaction between youth behavior and architectural design as the physical environment. The study was to design a place/facility for the Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja that can meet the needs of the learning process to create quality youth skills education. The objective was to design a facility that integrates various activities, considering architectural theory, user needs, spatial programming, and building design concepts. This ensures effective implementation in the design. This study employed qualitative involving document studies, literature theories, and field observations of existing data. This research results in a concept design that aligns with the principles of behavioral architecture. This includes bold and non-monotonous facades with vibrant colors for the exterior, as well as the use of a green atrium in the center of the building as a workspace for teenagers. The design also incorporates mural paintings along the corridor floors, resulting in the Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja design in Gorontalo City.

Keywords: Teenager, behavioural architecture, Pusat Pengembangan Keterampilan in Gorontalo City

ABSTRAK.

Dewasa ini, banyak remaja yang tidak memiliki kesempatan dan kemampuan untuk menempuh pendidikan formal yang tetap, namun mereka masih memiliki semangat untuk mendapatkan keterampilan dan pendidikan yang dapat membantu menemukan masa depan, legalitas kompetensi, dan lapangan pekerjaan. Di kota Gorontalo, belum ada wadah/sarana terpusat serta terintegrasi untuk mewadahi dan mengembangkan bakat dan keterampilan para pemuda di kota Gorontalo. Untuk itu diperlukan Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja yang diharapkan dapat dimaksimalkan oleh remaja, serta memiliki sarana dan prasarana penunjang yang mewakili kreatifitas dan antusias dari remaja sasaran. Pendekatan yang digunakan dalam rancangan adalah pendekatan arsitektur perilaku yang memiliki prinsip-prinsip yang memiliki timbal balik antara perilaku remaja dan desain arsitektural sebagai lingkungan fisik.

Rumusan masalah yang dikaji adalah bagaimana merancang sarana Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja yang dapat memenuhi kebutuhan proses pembelajaran untuk mewujudkan pendidikan keterampilan remaja yang berkualitas. Tujuan dari penelitian adalah menerapkan konsep arsitektur perilaku dengan kajian teori arsitektural untuk menganalisis kebutuhan pengguna, program ruang, sirkulasi, hingga spesifikasi konsep perancangan bangunan. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan adalah metode kualitatif yaitu studi dokumen, terdapat teori literatur untuk mendukung data-data pada desain dan observasi data eksisting yang ada di lapangan. Selanjutnya hasil dari penelitian berupa konsep yang mendekati prinsip desain arsitektur perilaku, yaitu dengan menekankan pada bagian eksterior yaitu penggunaan fasad dengan warna yang berani dan bentuk yang tidak monoton, kemudian pada interior, penggunaan atrium hijau di tengah bangunan sebagai

work space remaja, pada bagian koridor lantai menggunakan lukisan mural sehingga menghasilkan desain Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja di Kota Gorontalo.

Kata kunci: Remaja, arsitektur perilaku, pusat pengembangan keterampilan di Kota Gorontalo

PENDAHULUAN

Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak awal menuju masa dewasa. Masa dewasa awal dimulai sekitar usia 10-12 dan berakhir sekitar usia 18-22 (Montanesa & Karneli, 2021). Adapun menurut WHO tahun 2019, batas usia 10-19 tahun sebagai batasan usia remaja. Selama periode ini, remaja biasanya berpikir kritis dan mudah mempengaruhi lingkungannya. Bahkan dalam Islam, masalah pemuda menjadi perhatian penting yang sering dibicarakan dalam konteks pemuda. Masa remaja adalah masa pencarian jati diri, pembuktian eksistensi, pencarian perhatian, kegairahan dan semangat, namun dibalik semangat itu ada pengendalian agar tuntunan syariat tidak mengalah. (Raehanul Bahraen, 2017).

Fase generasi muda yang dialami oleh setiap orang merupakan fase tersulit yang dihadapi, sebab fase tersebut sangatlah rentan dengan gejolak ataupun perubahan yang terjadi pada diri setiap individu yang dianggap unik dan menantang. Sebab "Masa muda merupakan sebuah dengan ciri khas yang membedakan dengan fase lain dalam kehidupan manusia" (Kadir, 2009).

Remaja di Gorontalo telah terjerumus arus globalisasi yang tinggi, yang berdampak pada gangguan proses penerimaan ilmu pengetahuan di pendidikan. Ada pula permasalahan lain seperti kemiskinan, sehingga terdapat perbedaan cara pandang sosial dan diskriminasi yang diterima ataupun yang dilakukan oleh seorang remaja. Remaja terkadang dilema mengenai penentuan jalur tujuan hidup dalam menentukan masa depannya, maka dari itu, sangat diperlukan sinergi akan pentingnya kualitas pendidikan, keterampilan dan karakter yang dimiliki oleh seorang remaja.

Kepala Dinas Dikbudpora Gorontalo Wahyudin Katili menyatakan bahwa siswa-siswi SMA/SMK/SLB di Provinsi Gorontalo berjumlah 50.831 jiwa, tercatat 500 orang diantaranya memilih tidak lagi melanjutkan sekolah, penyebabnya mulai dari masalah ekonomi keluarga untuk membantu orang tua, *broken home*, meninggal, sakit dan sampai memilih untuk menikah di banding sekolah.

Sebagai upaya mewujudkan pengembangan beberapa *Hard Skill*, perlu untuk membangun suatu wadah arsitektural bagi para remaja mereka mampu menemukan pekerjaan bersertifikat kompetensi, adalah Pusat pengembangan keterampilan bagi remaja di Gorontalo dengan pendekatan arsitektur perilaku yang menyesuaikan dengan sistem ruang dan perilaku, terdapat pusat massa bangunan sebagai magnet yang terkoneksi satu sama lain, penyesuaian antropometri ruang disertai teknologi terkini yang menunjang kebutuhan serta kenyamanan, bentuk bangunan yang menarik serta fasad berwarna cerah yang unik dan kreatif menggambarkan tujuan untuk menghidupi inisiatif dan kreatifitas bagi remaja di Gorontalo.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, rumusan masalah yang dapat dirumuskan diantaranya adalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja yang sesuai dengan perilaku?
2. Bagaimana konsep penerapan perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja terkait aspek fisik dan psikologis remaja?

TUJUAN

Tujuan dalam penelitian Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja Di Kota Gorontalo ini adalah:

1. Konsep perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja menekankan teori arsitektur perilaku dengan mempertimbangkan aspek-aspek perilaku pengguna dan desain arsitektural (lingkungan fisik) sebagai fasilitator penunjang perilaku terutama perilaku remaja dengan lingkungan sekitar.
2. Penerapan rancangan arsitektur mampu membentuk *setting* perilaku dan lingkungan yang konsisten dan tidak monoton melalui pengaturan sirkulasi, kebutuhan pengguna, desain ruang *indoor* dan *outdoor* yang memenuhi prinsip arsitektur perilaku yaitu kenyamanan fisik dan psikologis pengguna

METODE PENELITIAN

1. Identifikasi permasalahan
Pada proses ini dilakukan tahap pencarian permasalahan kompleks mengenai sosial, budaya maupun infrastruktur. Kemudian ditemukan permasalahan tingginya angka kependudukan, kurangnya lapangan pekerjaan, dan kemajuan sumber daya manusia terutama remaja dalam bidang pendidikan. Permasalahan tersebut diidentifikasi melalui observasi dan studi dokumen.
2. Studi Pustaka
Dengan mengumpulkan data yang relevan atau sesuai yang dibutuhkan untuk penelitian dari buku, artikel ilmiah, berita, maupun sumber kredibel lainnya yang reliabel dan juga sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan dan *browsing* data lainnya di internet.
3. Observasi Lapangan
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengandalkan data eksisting sebagai salah satu sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian.
4. Analisis Data
Pada tahap ini, setelah data ditemukan maka dilakukan proses analisis data dilakukan dengan cara studi dokumen, analisis pribadi, dan masukan dari pihak yang berkewajiban untuk membimbing tugas akhir.
5. Konsep Perancangan
Data yang telah dikaji dan dianalisis, dituangkan ke dalam konsep perancangan melalui bimbingan dan analisis yang matang untuk menghasilkan konsep desain yang sesuai dengan peruntukan dan tema rancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Remaja

Remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja adalah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013).

Remaja merupakan perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun (King, 2012).

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*). Desmita (2009) dalam (Wahidin, 2017) Masa remaja ditandai dengan sejumlah karakteristik penting, yaitu:

1. Mencapai hubungan yang matang dengan teman sebaya;
2. Dapat menerima dan belajar peran sosial sebagai pria atau wanita dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat;
3. Menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif
4. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasalainnya;
5. Memilih dan mempersiapkan karier di masa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya;
6. Mengembangkan sikap positif terhadap pernikahan, hidup ber-keluarga dan memiliki anak;
7. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara;

B. Karakteristik Remaja Sasaran

Tabel 1. Karakteristik Remaja Sasaran

No.	Karakteristik
1.	Remaja berusia 15-21 tahun sampai 24 tahun (belum menikah) berjenis kelamin lelaki atau perempuan.
2.	Alumni dari jenjang pendidikan sekolah yang masih memerlukan layanan pendidikan untuk memperluas materi pelajaran yang telah diperoleh.
3.	Remaja yang putus sekolah dan memerlukan pengetahuan serta keterampilan berkaitan berdengan kesempatan meraih lapangan pekerjaan atau peningkatan sumber daya dalam bermasyarakat.

Sumber: Hasil analisis, 2023

C. Jenis-jenis Keterampilan Untuk Remaja

Jenis keterampilan yang akan ditekuni oleh remaja sasaran yaitu keterampilan yang berpotensi menunjang kerprofesian bidang tertentu di kehidupan bermasyarakat. Jenis-jenis keterampilan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Keterampilan menjahit
2. Keterampilan tata boga
3. Keterampilan tata rias
4. Keterampilan digital
5. Keterampilan perkebunan
6. Keterampilan melukis
7. Keterampilan meuble
8. Keterampilan kerajinan tangan

D. Definisi Perilaku

Notoatmodjo, (2003) dalam Zabala, 2017) berpendapat bahwa perilaku juga merupakan salah satu aspek penting dalam arsitektur karena menjadi tolak ukur dalam perancangan yang ditinjau dari aktifitas, kebiasaan, dan tindakan pengguna dalam ruang tersebut. Perilaku yang dapat menciptakan dan membangun keselarasan lingkungan adalah dari manusia, manusia memiliki kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan yang dihuni dan terkadang melalui lingkungan yang dibentuk, terbentuklah suatu sirkulasi perilaku yang berulang-ulang, namun tetap tidak dapat terpisahkan dari karakter manusia maupun penghuni tersebut, agar dapat mendekati perancangan dengan pendekatan arsitektur perilaku maka dibutuhkan pengetahuan yang luas mengenai perilaku itu sendiri, yaitu :

1. Notoatmodjo (2007) dalam Alkalah 2016) menyebutkan bahwa perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari pada manusia, perilaku juga adalah apa yang dikerjakan oleh organismetersebut, baik dapat diamati secara langsung atau tidak langsung dan hal ini berarti bahwa perilaku terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni rangsangan, dengan demikian suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi perilaku tertentu.
2. Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain

: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Uraian disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar

E. Definisi Arsitektur Perilaku

Setelah mengetahui definisi perilaku, maka selanjutnya adalah definisi arsitektur perilaku, ketika kedua aspek digabungkan maka dapat diketahui suatu pendekatan yang signifikan, berikut definisi arsitektur perilaku yaitu :

1. Arsitektur menurut Rapoport, dalam Laurens (2004), adalah sebagai lingkungan buatan (*built environment*). Arsitektur adalah ruang fisik untuk aktivitas manusia yang memungkinkan pergerakan manusia dari satu ruang dalam bangunan dan ruang luar. Namun, bentuk arsitektur juga ada karena persepsi dan imajinasi manusia. Pendekatan perilaku menekankan kepada keterkaitan antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan, menghuni serta menggunakan ruang. Pendekatan perilaku menekankan perlunya memahami perilaku manusia atau masyarakat dalam pemanfaatan ruang.
2. JB. Watson (1958) dalam Saputri et al. (2021) menyatakan bahwa arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya menyertakan pertimbangan perilaku dalam perancangan kaitan perilaku dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik) yaitu bahwa desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku
3. Snyder dan Catanese, (1984) dalam Saputri et al (2021) menyatakan bahwa arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia didalamnya..
4. Arsitektur perilaku merupakan pendekatan yang meneliti tentang hubungan perilaku manusia dengan lingkungan. Dalam arsitektur digunakan

sebagai pertimbangan penerapan desain. Penerapan desain akan mengarah kepada perbaikan lingkungan yang mampu mawadahi pola perilaku sesuai dengan kebutuhan pelaku kegiatan (Putri dan Lissimia, 2020).

F. Prinsip Arsitektur Perilaku

Prinsip-prinsip arsitektur perilaku menurut Thomas G David dalam Alifia, (2021) yaitu:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.
2. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan.
3. Memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk.
4. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai usia, jenis kelamin, kondisi fisik dan lain-lain.

Prinsip tema arsitektur perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku yaitu perancangan fisik ruang yang mempunyai variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pengguna menurut Anthonius & Egam (2011) dalam Wahdaniar Mustarim (2018) yaitu:

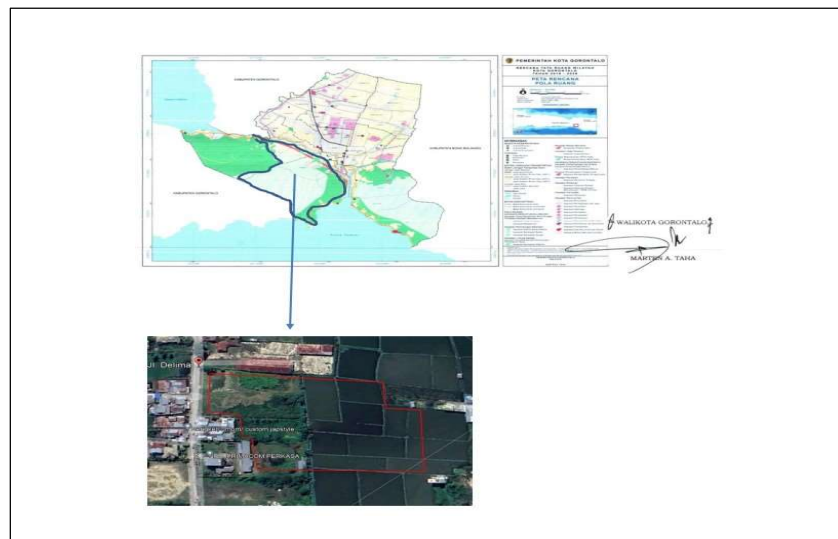
1. Ukuran dengan bentuk ruang yang tidak tepat akan mempengaruhi psikologi dan tingkah laku penggunaannya.
2. Perabot dan penataannya
Perabot dibuat untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya mempengaruhi perilaku pengguna.

3. Warna
Warna memiliki peran penting dalam penciptaan suasana ruang dan mendukung perilaku-perilaku tertentu. Warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologi dan berpengaruh terhadap kualitas ruang.
4. Suara, Temperatur dan pencahayaan.

G. Analisis dan Konsep Perancangan

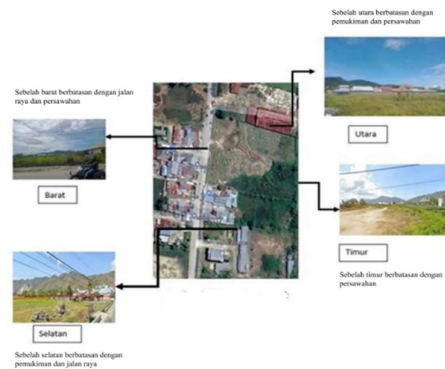
1. Lokasi Perancangan

Tapak berada di jalan delima, kelurahan Molosipat W, Kecamatan Kota Barat. Kelurahan Molosipat W memiliki luasan 4000 km², jumlah penduduk kurang lebih 2000 jiwa dengan kepadatan penduduk 20 jiwa/km². Sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Gorontalo, site yang terletak di Jalan Delima dengan luas lahan 15.432 m². Peruntukan lahannya untuk kawasan perdagangan dan jasa berbasis pusat pendidikan di lingkungan perumahan perkotaan, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yang diizinkan maksimal 80%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 1,2 dan KDH minimum 20%. Tetapi jumlah tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pelayanan jadi dipilih KDB yang diizinkan maksimal 60%, KLB 1,2, dan KDH 30%.



Gambar 1. Peta Kelurahan Molosipat W
(Sumber: Pemerintah Kota Gorontalo, 2023)

2. Batasan Tapak



Gambar 2. Batas-batas site
(Sumber: Analisis pribadi, 2023)

Pada area permukiman perkotaan, site ini didominasi oleh area persawahan dan pemukiman, sehingga dapat dilihat pada batas-batas site sebagai berikut:

- Barat: Jalan raya dan persawahan
- Timur: persawahan
- Utara: permukiman dan persawahan
- Selatan: permukiman dan jalan raya

3. Pengelompokkan Zona Tapak

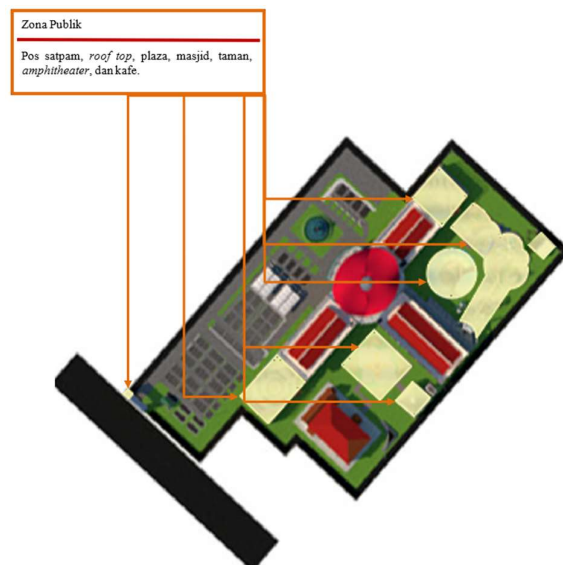
Penzonangan tapak diolah berdasarkan beberapa kriteria yang memudahkan kebutuhan pengguna bangunan, diantara lain ;

1. Kemudahan capaian aksesibilitas dari segala sisi elemen-elemen eksisting tapak terhadap bangunan dibuktikan dengan pengolahan zona entrance, parkir, dan drop off.
2. Kenyamanan dan keamanan pengguna bangunan, dibuktikan dengan pemanfaatan konsep zoning *landscape* maupun bangunan terhadap tapak
3. Pencahayaan dan penghawaan, dibuktikan dengan pengolahan zoning vegetasi dan area publik, semi publik, maupun servis terhadap tapak.



Gambar 3. Zona Semi Publik
(Sumber: Pengolahan pribadi, 2023)

Zona semi publik adalah area yang berada di antara ruang publik dan ruang privat. Zona ini biasanya memiliki akses terbatas, artinya tidak semua orang bisa bebas masuk, tetapi tetap bisa diakses oleh orang-orang tertentu dengan izin. Dalam perancangan ini, Zona semi publik yaitu Bangunan Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja.



Gambar 4. Zona Publik
(Sumber: Pengolahan pribadi, 2023)

Zona publik adalah area yang dapat diakses oleh semua orang tanpa batasan tertentu. Ini adalah ruang yang terbuka untuk umum, di mana siapa pun bebas untuk masuk, berkumpul, atau melakukan kegiatan sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Dalam perancangan ini, Zona publik yaitu *roof top*, plaza, masjid, taman, *amphiteater*, dan kafe



Gambar 5. Zona Servis
(Sumber: Pengolahan pribadi, 2023)

Zona servis adalah area yang dikhususkan untuk kegiatan operasional atau pendukung suatu bangunan atau fasilitas. Zona ini biasanya tidak ditujukan untuk digunakan oleh pengunjung atau publik umum, melainkan untuk keperluan staf atau pegawai yang bekerja di tempat tersebut. Dalam perancangan ini, zona servis yaitu parkir mobil, parkir motor, parkir bus, dan parkir sepeda

4. Konsep aksesibilitas dan sirkulasi

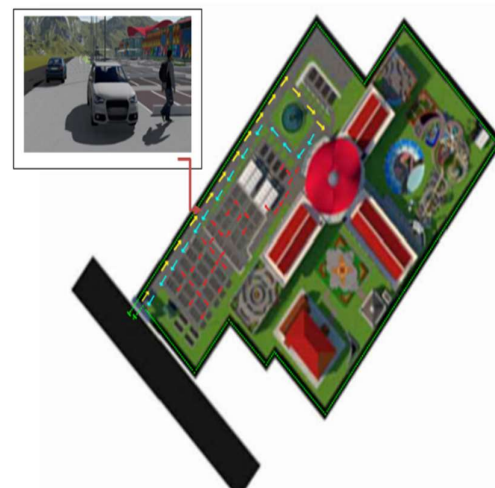
Pada aksesibilitas, terdapat 2 jalur transportasi menuju ke lokasi tapak, arah utara ke jalan Raja Eyo, sementara arah Selatan menuju ke jalan Palma. Untuk menyesuaikan zona *entrance* ke bangunan dan parkir. Dimensi jalan cukup lebar yaitu ± 6 m, sangat menguntungkan bagi sirkulasi disekitar site dan cepat

menuju lokasi dengan jalur kendaraan 2 arah.



Gambar 6. Jalur Sirkulasi Bangunan
(Sumber: Pengolahan pribadi, 2023)

Sirkulasi pada tapak terbagi menjadi Jalur Masuk dan Jalur Keluar pada tapak, terletak di arah barat depan Jl. Delima. Sirkulasi pada tapak menggunakan sistem sirkulasi dua arah untuk melancarkan sirkulasi dalam tapak. Sirkulasi didalam tapakterbagi menjadi 2, yaitu sirkulasi kendaraan atau jalan utama, dan sirkulasi pejalan kaki.



Gambar 7. Sirkulasi Kendaraan
(Sumber: Pengolahan pribadi, 2023)



Gambar 8. Sirkulasi Pejalan Kaki
(Sumber: Pengolahan pribadi, 2023)

5. Penerapan arsitektur perilaku

Bangunan Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja memusatkan proses pembelajaran keterampilan untuk remaja dengan desain yang menyesuaikan kebutuhan dan perilaku pengguna, sehingga memungkinkan pengambilan pendekatan yang seimbang dan dapat diterima oleh semua kalangan pengguna bangunan, maka prinsip desain arsitektur perilaku terpilih untuk dapat menghimpun keinginan remaja agar antusias selama proses belajar di bangunan tersebut.

Prinsip arsitektur perilaku pada desain bangunan kreativitas remaja berfokus pada menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial, eksplorasi, dan perkembangan kemampuan individu melalui desain ruang yang responsif terhadap kebutuhan psikologis dan perilaku remaja.

Prinsip arsitektur perilaku pada desain bangunan kreativitas remaja berfokus pada menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial, eksplorasi, dan perkembangan kemampuan individu melalui desain ruang yang responsif terhadap kebutuhan psikologis dan perilaku remaja. Beberapa prinsip utama yang sesuai dengan rancangan Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja yaitu: 1) Fleksibilitas ruang; 2) Stimulus visual dan sensorik; 3) Kebebasan

bergerak dan eksplorasi; 4) Ruang interaksi dan kolaborasi; 3) Privasi dan *personal space*; dan 4) keberlanjutan dan keterhubungan dengan alam.



Gambar 9. Fasad Bangunan
(Sumber: hasil desain, 2023)

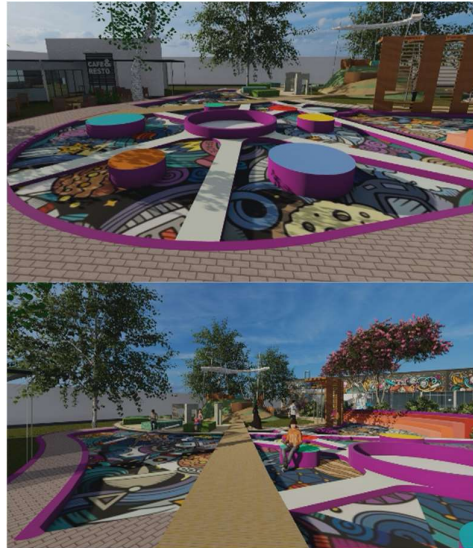
Fasad menggunakan bahan ACP (*Aluminium Composite Panel*) dengan pemilihan warna yang beragam didominasi warna coklat dan gold yang melambangkan ilmu padi, dan warna warni dibawahnya sebagai bentuk kegembiraan karena telah berhasil meraih pendidikan yang baik.



Gambar 10. *Roof top*
(Sumber: hasil desain, 2023)

Roof top didesain sebagai tempat berinteraksi, berdiskusi atau bertukar ilmu, dengan desain tempat duduk yang sedikit meliuk-liuk dan berwarna cerah,

dengan penambahan tanaman hias sebagai pengindahan visual, bangunan ini memiliki *roof top* di dua sisi, desain menciptakan suasana harmonis dan tenang antar penggunanya sehingga menciptakan perilaku yang saling bergantung antara pengguna dan tempat.



Gambar 11. Taman
(Sumber: hasil desain, 2023)

Taman terletak di bagian belakang gedung utama dengan fokus interaksi skala besar antar remaja yang akan menjalankan kegiatan keterampilan ataupun bersantai di luar bangunan. Gabungan desain sirkulasi lingkaran dan lengkung tercipta posisi yang dapat memperbesar interaksi antar remaja di taman.



Gambar 12. Atrium
(Sumber: hasil desain, 2023)

Atrium difungsikan sebagai pusat pencipta interaksi antar remaja pengguna bangunan, karena letak yang berada di Tengah dan desain tempat yang nyaman mampu menciptakan pola perilaku yang intensif antar pengguna di dalamnya.



Gambar 13. Perpustakaan
(Sumber: hasil desain, 2023)

Perpustakaan merupakan fasilitas yang lebih mudah diakses berbagai kalangan dalam bangunan. Oleh karena itu di dalamnya diletakkan *furniture* dan desain untuk berbagai pengguna dari jenis kelamin dan umur yang berbeda.

H. Hasil Desain



Gambar 14. Perspektif mata burung
(Sumber: hasil desain, 2023)



Gambar 15. Perspektif mata manusia
(Sumber: hasil desain, 2023)



Gambar 16. Taman
(Sumber: hasil desain, 2023)



Gambar 17. Kafe
(Sumber: hasil desain, 2023)



Gambar 18. Gedung olahraga indoor
(Sumber: hasil desain, 2023)



Gambar 19. Perpustakaan
(Sumber: hasil desain, 2023)



Gambar 20. Ruang Rapat
(Sumber: hasil desain, 2023)



Gambar 21. Lobby
(Sumber: hasil desain, 2023)

KESIMPULAN

Pusat Pengembangan Keterampilan Remaja di Kota Gorontalo dirancang untuk memfasilitasi beberapa kegiatan keterampilan di Kota Gorontalo sehingga mereka dapat mengembangkan *hobby* serta *passion* mereka sesuai dengan bidangnya masing-masing. Pusat Pengembangan Keterampilan diharapkan dapat menjadi pusat kegiatan yang bersifat positif dan menghindarkan pemuda untuk melakukan hal-hal negatif/kenakalan remaja. Di sisi lain, remaja saat ini sangat rentan terhadap pengaruh negatif maupun positif dari kemajuan zaman. Untuk itu, pendekatan arsitektur perilaku dalam rancangan sesuai dengan kondisi pengguna serta kebutuhan rancangan baik itu didalam maupun diluar tapak.

Hasil rancangan yang menerapkan prinsip arsitektur perilaku yang sesuai dengan *image* remaja dapat menambah kemudahan adaptasi terhadap lingkungan sekitar. Konsep arsitektur perilaku mengkolaborasi prinsip-prinsipnya yaitu dalam aspek kenyamanan fisik dan psikologis yang bertaut antara perilaku remaja dan hasil rancangan sehingga dapat menghasilkan keberhasilan peningkatan wujud pola interaksi dan kegiatan positif antar remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziez, S., Arisandi, B., Falahi, K., Maisari, L., Sastra, F., & Pamulang Tangerang Selatan, U. (2020). Pelatihan Videografi Dan Konten English Translation Di Yayasan Saung Mata Hati Kelurahan Pondok Benda Pamulang Kota Tangerang Selatan. *PROSIDING SENANTIAS: Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1141–1152.
- DJ, Y. R. (2020). Pengaruh Keterampilan Dan Etos Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pada Cv Mandiri Trans Di Surabaya. *Media Mahardhika*, 19(1).16–20.
- LIE, S. (2014). Kajian Penggunaan ruang Publik dengan pendekatan Arsitektur Perilaku (Studi Kasus: PKL di Jalan Sutomo Medan dan Sekitarnya). *Pemetaan Perilaku*, 79–100. <https://docplayer.info/68035349-Kajian-penggunaan-ruang-publik-dengan-pendekatan-arsitektur-perilaku>.
- Montanesa, D., & Karneli, Y. (2021). Pemahaman Remaja Tentang Internet Sehat Di Era Globalisasi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1059–1066.
- Naibaho, T. I., Irma, U., & Hanafiah, M. (2016). *BACA DI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS SWASTA Studi kasus: Perpustakaan Learning Center , Telkom University dan Perpustakaan Universitas Parahyangan bersama yang dirasa mengganggu kenyamanan pengguna . Seperti jarak peletakan antar rak*. 1(3), 283–296.
- Nusa, M. A. H. (2019). Pusat Permainan Tradisional Bugis Makassar dengan pendekatan Arsitektur Perilaku. *UIN Alauddin Makassar*.
- Oktiningrum, W., & Wardhani, D. A. P. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Soal Higher Order Thinking Skills. *MaPan*, 7(2), 281–290.
- Putri, S. A., & Lissimia, F. (2020). KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU PADA STASIUN KERETA API ANTAR KOTA Studi Kasus Stasiun Bandung , Stasiun Gambir , dan Stasiun Pasar Senen. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 04, 47–54.
- Saputri, A., Widyarthara, A., Putra, G. A., Arsitektur, P., & Arsitektur, D. P. (n.d.). *LEMBAGA PEMBINAAN KHUSUS ANAK (LPKA) KELAS DI BLITAR TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU Tujuan perancangan Lembaga Pembinaan Khusus Anak dengan*. 531–548.